

PENGEMBANGAN MODUL SUB KOMPETENSI PERAWATAN TANGAN DAN RIAS KUKU UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK

Rizky Yulianingrum Pradani, Luthfiyah N., Wahono Widodo

Program Studi S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Negeri Surabaya

E mail : khie2.imoet@yahoo.com, luthfiyahn@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) kelayakan modul yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran dengan model berdasarkan masalah, 2) aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan modul perawatan tangan dan rias kuku (Manicure) dengan pembelajaran berdasarkan masalah, 3) perbedaan kreaativitas siswa yang menggunakan modul dengan model berdasarkan masalah dengan siswa yang tidak menggunakan modul, 4) perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan modul dengan model berdasarkan masalah dan siswa yang tidak menggunakan modul, 5) respon siswa terhadap penerapan modul dalam pembelajaran materi perawatan tangan dan rias kuku (*Manicure*).

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilanjutkan penelitian eksperimen. Instrumen yang akan digunakan yaitu 1) lembar validasi, 2) angket aktivitas siswa dan guru, 3) angket respon siswa, 4) lembar observasi pengelolaan pembelajaran, 5) tes kreativitas siswa, 6) tes hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono, dengan sasaran penelitian yaitu pengembangan modul untuk siswa SMK kelas X semester 1, dan sasaran uji coba adalah siswa SMK N 1 Batu dan SMK N 2 Boyolangu Tulungagung Tata Kecantikan Kulit.

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian dapat disimpulkan antara lain: 1) pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan modul didapatkan rata-rata penilaian 3 observer 3,96 dengan persentase di SMK Negeri 1 Batu sebesar 93,33% dan di SMK Negeri 2 Boyolangu sebesar 92,5% sehingga dapat dikategorikan dengan baik, 2) aktivitas yang sering dilakukan oleh siswa adalah membuat karya sebanyak 35,0% s/d 50,0% sedangkan aktivitas yang jarang dilakukan oleh siswa adalah melakukan aktivitas yang tidak relevan sebanyak 0 %, 3) pada kelas eksperimen ketuntasan individual mencapai 81,68% dengan uji-t -21,280 dan kelas kontrol mencapai 72,57 % dengan uji-t -9,469, 4) data tes kreativitas siswa terdapat 2 siswa dari 60 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu 16 dan terendah 1 siswa dengan nilai 9, dan 5) dapat disimpulkan bahwa modul sangat baik digunakan dalam pembelajaran siswa memberikan respon yang sangat positif (98%).

Kata Kunci : Modul Pembelajaran, Kreativitas, Hasil belajar, Sub Kompetensi Perawatan Tangan dan Rias Kuku (*Manicure*)

Abstract

The purposes of this study was to determine: 1) the feasibility of modules developed for supporting problem-based learning , 2) the activities of teachers and students in teaching and learning activities using hand care and nail make up (manicure) module which is a problem-based learning , 3) the differences in creativity between students who use the module in a problem-based learning module and students who do not , 4) the differences in learning outcomes between student between students who use the module in a problem-based learning module and students who do not , 5) students' response to the application of the learning modules in the hands care and manicures material.

The type of this research is the development followed by experimental research. The instruments will be used : 1) validation sheet , 2) activity questionnaire of students and teachers, 3) students questionnaire responses, 4) learning management observation sheet, 5) student's creativity test, 6) final test. This research is the development research of R&D models developed by Sugiyono, and the goal is the modules development for 10th grader vocational students in the 1st Semester, and target trials were students of skin care in SMKN 1 Batu and SMKN 2 Boyolangu, Tulungagung.

Based on the analysis and research it can be concluded that: 1) learning management using module obtain the average 3 observers rating of 3.96 with the percentage in SMK Negeri 1 Batu is 93.33% and in SMK Negeri 2 Boyolangu is 92.5% so it can be categorized as good, 2) the activity that students often do is making creation reached 35.0 % to 50.0% while the activity that is rarely done by students is an activity that is not relevant as much as 0%, 3) in the experimental class completeness of individual experiments reached 81.68 % with a 21.280-t-test and class control reached 72.57% with a 9.469-t-test, 4) creativity student test data , there are 2 students from 60 students who get the highest score that is 16 and the lowest 1 students get 9, and 5) it can be concluded that the modules used in teaching students gives highly positive responses (98%).

Keywords: Learning Module, Creativity, learning results, Hand Care and Makeup Nail (Manicure) Sub Competence.

PENDAHULUAN

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini. Tetapi sudah merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Pendidikan juga sebagai salah satu bagian dari aspek sosial yang mempunyai kedudukan ganda yaitu kedudukan strategis dan kritis. Kedudukan strategis karena pendidikan mampu hidup konsisten mengatasi ancaman dan tantangan masa depan, yang artinya pendidikan harus bersifat futuristik atau berorientasi masa depan.

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya (Arsyad, 2002:1). Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

Permendiknas no. 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Kelulusan (SKL) SMK/MA menyatakan bahwa membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kritis, kreatif dan inovatif dan menunjukkan kemampuan berfikir logis, kritis, kreatif dan inovatif dalam pengambilan keputusan. Melalui usaha pendidikan diharapkan kualitas peserta didik yang cerdas, kreatif dan inovatif dapat terwujud.

Kreativitas mencerminkan pemikir yang *divergen* yaitu kemampuan yang dapat memberikan bermacam-macam alternatif jawaban. Kreativitas dapat digunakan untuk memprediksi keberhasilan belajar. Namun sebenarnya setiap orang adalah kreatif. Untuk mendapatkannya perlu adanya latihan dan bimbingan dari orang tua maupun guru.

Perubahan untuk peningkatan dan penyempurnaan pembelajaran dan perbaikan dalam pendidikan diwujudkan dengan kegiatan inovasi atau perubahan. Perubahan atau inovasi tersebut dikhususkan pada peserta didik, tujuan pendidikan, materi-materi pelajaran, media pendidikan, fasilitas pendidikan, metode pengajaran, evaluasi, situasi belajar mengajar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki visi dan misi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan juga bertujuan memberi pengetahuan serta keterampilan bagi peserta didiknya. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari pendidikan SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs.

Pengetahuan dan keterampilan yang merupakan bidang kompetensi di SMK tersebut khususnya SMK Pariwisata adalah bidang tata rias, bidang tata boga dan bidang tata busana. Dalam bidang tata rias diharapkan agar siswa mampu dan terampil dalam segala bidang yang berkaitan dengan ketatariasan. Salah satu bidang yang harus dikuasai adalah bidang perawatan antara lain: perawatan tubuh, perawatan wajah, perawatan rambut, perawatan kaki, perawatan tangan dan rias kuku (*Manicure*).

Pemilihan salah satu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Dapat dikatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata serta diciptakan oleh guru, sehingga akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Sebagian besar guru tidak mampu

menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Keadaan ini disebabkan salah satunya karena kurang dikembangkannya bahan ajar yang inovatif. Para pendidik pada umumnya hanya menyediakan bahan ajar yang monoton, yang sudah tersedia dan tinggal pakai. Sehingga, pada akhirnya peserta didik akan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien (Prastowo, 2011).

Menurut Surahman (2011), mengatakan bahwa modul adalah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perseorangan (*self instructional*); setelah peserta menyelesaikan satu satuan dalam modul, selanjutnya peserta dapat melangkah maju dan mempelajari satuan modul berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada pengembangan perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini berjudul: *Pengembangan Modul Sub Kompetensi Merawat Tangan dan Rias Kuku untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa SMK*.

KAJIAN PUSTAKA

Proses Belajar Mengajar

Menurut Hilgard (dalam Hayardin, 2012) belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan, baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Menurut aliran behavioristik, belajar pada hakikatnya adalah *pembentukan* asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara Stimulus dan Respon (S-R). Menurut Gagne (dalam Hayardin, 2012) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat atau nilai dan perubahan kemampuannya yaitu peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kinerja. Belajar merupakan suatu kegiatan yang bisa merupakan suatu kegiatan yang bisa menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan. Seseorang dikatakan telah belajar jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat ia lakukan sebelum ia belajar atau tingkah lakunya berubah sehingga cara untuk menghadapi situasi berbeda dari sebelumnya dan bisaanya ditandai dengan perubahan kearah dewasa.

Berdasarkan dari beberapa uraian mengenai pengertian belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku karena adanya Stimulus dan Respon yang didapatkan melalui pengalaman latihan. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungannya bertingkah-laku terhadap orang, barang, atau kejadian.

Proses belajar merupakan jalan yang harus ditempuh oleh siswa untuk mengerti suatu hal yang sebelumnya tidak diketahui. Seseorang yang melakukan kegiatan belajar dapat disebut telah mengerti suatu hal. Bila ia juga dapat menerapkan apa yang telah ia pelajari. Masalah proses belajar merupakan masalah yang kompleks sifatnya. Disebut demikian karena proses belajar terjadi dalam diri seseorang yang melakukan kegiatan belajar tanpa bisa melihat secara lahiriah. Maka hal tersebut dikatakan *proses intern*. Namun disamping itu ada *proses ekstern* yang merupakan indikator-indikator dalam diri seseorang yang belajar sebagai cerminan terjadinya proses intern (Rooijackers, 1991 dalam Nur 1991).

Menurut Briggs (dalam Sumarno, 2011) hasil belajar yang sering disebut dengan istilah "*scholastic achievement*" atau "*academic achievement*" adalah seluruh efisiensi dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah

yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar (Dimiyati dalam Indra, 2009). Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Aktivitas belajar

Aktivitas guru adalah kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Dalam proses belajar-mengajar, guru mempunyai tugas untuk memberikan pengetahuan (*cognitive*), sikap dan nilai (*affective*) dan keterampilan (*psychomotor*) kepada peserta didik. Dengan kata lain tugas guru yang utama terletak di lapangan pengajaran. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai aktivitas guru dalam pembelajaran sebagai suatu proses dinamis dalam segala fase dan perkembangan siswa. Secara lebih rinci tugas guru berpusat pada:

Mendidik siswa dengan titik berat memberikan arah dan motivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa yang berhubungan dengan pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran. Aktivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktivitas menurut jenisnya, yang meliputi: Aktivitas lisan (*oral*): mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, Aktivitas menulis: menulis laporan, menulis pertanyaan dan menulis gagasan, dan Aktivitas motorik: melakukan percobaan termasuk memilih alat-alat, merangkai alat, melakukan pengamatan dan mengambil data.

Respon Siswa

Respon adalah istilah yang digunakan oleh psikologi menanamkan reaksi terhadap rangsangan yang diterima oleh panca indera. Respon biasanya diwujudkan dalam bentuk perilaku yang dimunculkan setelah dilakukan perangsangan. Teori *Behaviorisme* (Sadirman, 2007: 109) menggunakan istilah respon yang dipasangkan dengan rangsangan dalam menjelaskan proses terbentuknya perilaku. Respon adalah perilaku yang muncul dikarenakan adanya rangsangan dari lingkungan. Jika rangsang dan respon dipasangkan atau dikondisikan maka akan membentuk tingkah laku baru terhadap rangsang yang dikondisikan.

Respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Adapun pengertian dari respon siswa adalah perilaku yang lahir sebagai tanggapan, hasil masuknya stimulus yang diberikan guru kepadanya (dalam Krisyanti). Jika kurang respon siswa terhadap pelajaran akan menghambat proses pembelajaran. Rendahnya respon siswa belum tentu sumber kesalahan materi ajar pada diri siswa. Kemampuan guru menyampaikan materi yang kurang memadai dapat menyebabkan suasana kelas menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan. Model pembelajaran yang kurang tepat dapat membawa suasana tidak menarik sehingga membuat siswa menjadi bosan dan berdampak menurunnya respon.

Kreativitas

Menurut dari beberapa ahli kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan merupakan hasil kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya, terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata (Supriadi, 2001; Munandar 2000; Sumarno, 2003)

Kreativitas memiliki cakupan pengertian luas yang penting bagi individu maupun masyarakat. Dalam kaitan dengan individu terdapat rentangan luas dalam cakupan berbagai tugas, misalnya kreativitas relevan dalam mengatasi masalah berkenaan dengan tugas manusia. Pada tingkat masyarakat kreativitas antara lain menghasilkan ilmu baru, gerakan baru dalam bidang seni, perubahan budaya, dan program sosial baru dalam bidang ekonomi.

Dari definisi-definisi dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah tindakan berpikir yang imajinatif melalui proses mental dari keinginan yang besar dan disertai komitmen yang menghasilkan gagasan-gagasan baru, bersifat asli, independen dan bernilai.

Menurut Trihadiyanti (2001) ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi 2 yaitu ciri kognitif (*aptitude*) dan non kognitif (*non aptitude*). Ciri kognitif kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborative. Sedangkan ciri non kognitif dari kreativitas terdiri dari motivasi, kepribadian dan sikap kreatif. Kreativitas sebaiknya meliputi ciri kognitif maupun non kognitif merupakan salah satu potensi untuk dipupuk dan dikembangkan.

Menurut Susanto (2008), faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dibagi menjadi 2, yaitu: Faktor-Faktor Internal (diri sendiri), yaitu: (1) kondisi kesehatan fisik (sering sakit-sakitan, memiliki penyakit kronis atau mengalami gangguan otak dapat menghambat perkembangan kreativitas), (2) Tingkat kecerdasan (IQ), IQ di bawah normal dapat menjadikan Faktor penghambat perkembangan kreativitas, dan (3) Kondisi kesehatan mental, apabila sering mengalami stress, memiliki penyakit amnesia atau neurosis maka cenderung akan mengalami hambatan dalam perkembangan kreativitasnya, dan Faktor-faktor lingkungan yang dapat mendukung perkembangan kreativitas, yaitu: (1) Orang tua atau guru data menerima apa adanya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya baik dan mampu, (2) Orang tua atau guru bersikap empati, dalam arti mereka memahami pikiran, perasaan dan perilaku, (3) Orang tua atau guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan dan pendapatnya, (5) Orang tua atau guru (sekolah) memupuk sikap dan minat dengan berbagai kegiatan yang positif, seperti perlombaan penulisan karya ilmiah, pidato, deklamasi dan drama, dan (6) Orang tua atau guru (sekolah) menyediakan sarana prasarana pendidikan yang memungkinkan untuk mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif-inovatif.

Menurut Uno (2009:21) indikator kreativitas adalah sebagai berikut : Memiliki rasa ingin tahu yang besar, Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, Mempunyai atau menghargai keindahan, Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh peserta didik lainnya, Memiliki rasa humor tinggi, Mempunyai daya imajinasi yang kuat dan lebih tertarik pada hal-hal yang rumit, Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang inovatif serta orsinil yang telah dipikirkan dengan matang terlebih dahulu dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya, Dapat bekerja sendiri, Senang mencoba

hal-hal baru, dan Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Perawatan Tangan

Pada zaman kuno, jari kuku yang panjang mempunyai nilai yang sangat tinggi. Jari kuku yang dicat dan dirawat secara teratur menjadi symbol yang membedakan antara kaum bangsawan dengan proletar (rakyat biasa). Pada saat ini manicure merupakan bagian dari perawatan diri yang dapat dilakukan oleh setiap orang di salon atau di rumah.

Perawatan tangan ditinjau dari sudut kecantikan tidak kurang pentingnya dari perawatan wajah. Tata rias wajah yang cantik dan menarik akan berkurang nilainya jika tidak disertai dengan penampilan tangan dan kuku yang terawat dengan baik. Memiliki jari-jari tangan yang sehat dengan kuku yang bersih akan dapat memberikan kesan indah dan cantik.

Istilah *manicure* berasal dari bahasa Latin yaitu *manus* artinya tangan, dan *cura* artinya merawat. Istilah *manicure* dapat diartikan sebagai salah satu usaha untuk memperoleh kesehatan dan keindahan tangan, beserta kuku jari melalui perawatan yang harus dilakukan secara teratur.

Beberapa manfaat perawatan tangan antara lain : Memperbaiki kondisi kulit, karena kulit menjadi lembut dan halus, serta bila terjadi kering akibat sabun ataupun deterjen, melalui pengurutan akan meningkatkan peredaran darah dan getah bening dalam sel – sel jaringan, memberikan keindahan jari tangan karena kuku yang terawat dan memiliki bentuk sesuai dengan bentuk jarinya, menjaga kekeringan kulit akibat sabun, detergent dll, memberikan keindahan tangan dan kuku, memperoleh keindahan tangan dan kuku, dan menunda penuaan biologis kulit.

Manfaat Perawatan Tangan dan Rias Kuku (*Manicure*) : membersihkan tangan serta kuku, melepaskan sel – sel yang mati dan kapalan, membasmi jamur disekitar tangan dan kuku, memerikan rasa relax pada waktu pengurutan, dan meningkatkan percaya diri.

Manfaat Pengurutan (*Massage*) Pada Perawatan Tangan dan Rias Kuku (*Manicure*): melancarkan peredaran darah, melemaskan otot-otot yang tegang, memperbaiki tonus kulit, membantu pelepasan sel-sel kulit pada lapisan *epidermis* yang mati agar lebih memacu pertumbuhan kulit yang baru.

Kuku adalah bagian dari jari yang sangat penting karena merupakan penutup jari yang juga berfungsi untuk menambah keindahan tangan dan kaki. Secara anatomis, kuku terbentuk karena adanya perubahan epidermis dari lapisan benih (*stratum germinativum* atau *stratum basale*) yang tumbuh menjadi lempengan yang menutup ujung jari. Kuku tidak mengalami siklus pertumbuhan, melainkan tumbuh secara terus menerus dimulai dengan sel lunak dalam akar kuku, dan lama kelamaan menjadi keras sampai pada ujung kuku lepas.

Struktur kuku dibedakan atas beberapa bagian yang mempunyai istilah dan fungsi tersendiri :

1. Lempeng kuku atau badan kuku (*Nail Plate*). Bagian kuku yang paling terlihat, yaitu bagian yang keras, licin dan agak melengkung, yang melapisi kuku hingga ujung. Bagian ini biasa dianggap sebagai kuku.
2. Palung kuku (*Nail Bed*). Adalah bagian ruas jari akhir tempat menempel lempeng badan kuku.
3. Matriks kuku. Pertumbuhan kuku dimulai pada matrik kuku. Disebut juga akar kuku, bagian kuku yang hidup meskipun tersembunyi di balik kutikula. Keratin kuku terbentuk disini. Matriks kuku terdiri dari syaraf, pembuluh kelenjar limpa dan pembuluh darah yang berfungsi penting untuk pemberian gizi bagi kuku jari. Sel kuku membelah di matriks kuku, dan memperpanjang

lempeng kuku dan mendorongnya ke depan melampaui pangkal kuku.

4. Bulan sabit. Adalah bagian pangkal kuku yang berbentuk bulan sabit yang berwarna putih di pangkal kuku disebut lunula. Penampilannya yang pucat disebabkan karena bagian kuku ini tidak melekat erat dengan jaringan otot dibawahnya. Bagian ini membentuk jembatan antara matriks kuku yang hidup dan lempeng kuku.
5. Akar kuku. Adalah bagian yang terdapat di bawah lipatan kuku yang membentuk kutikula.
6. Selaput kuku (*Kutikula*). Adalah jaringan tipis yang tumbuh dari jari untuk menumpangi dan melindungi lempeng kuku dan membentuk bingkai di sekitar pangkal kuku. Ini bagian terpenting pada kuku yang melindungi matriks kuku dengan jaringannya yang halus, maupun sel yang berada di bawah lempeng kuku yang secara aktif membentuk kuku yang keras.
7. *Hyponichium*. Adalah lapisan kulit ari yang berada di bawah ujung kuku lepas.
8. Palung kuku. Adalah lipatan kulit yang mengelilingi badan kuku dan membentuk kutikula.

Beberapa fungsi kuku antara lain : melindungi ujung ruas jari dan ibu jari, menutup syaraf dan bagian yang lemah pada struktur di bawah kuku, dan memberi keindahan pada tangan dan kaki.

Kelainan – kelainan pada tangan dan kuku

1. Tangan : pembuluh darah timbul pada punggung tangan kelihatan menonjol kebiru – biruan atau kemerah – merahan, buku-buku jari besar yang terletak di antara ruas jari, telapak tangan kasar dapat diraba permukaannya, kapalan atau gangguan pertandukan kulit, dan keringat yang berlebihan (*Hyperhidrosis palmaris*)
2. Kuku. Kelainan atau penyakit yang ada pada kuku dapat diakibatkan dari dalam seperti peredaran darah yang kurang lancar, anemia dan psoriasis, sedangkan dari luar antara lain detergent, mikroorganisme, kondisi orang itu sendiri mempunyai kebiasaan menggigit kuku.

Kelainan – kelainan pada lempeng kuku (*Nail Plate*)

1. *Brite Nail* adalah kondisi lempeng kuku yang rapuh dan mudah patah. Biasanya kuku sangat tipis. Hal ini diakibatkan dari detergent, kekurangan zat besi dalam makanannya. Kondisi demikian dapat dihindari dengan menggunakan sarung karet bila mencuci, menggunakan cuticle cream pada malam hari disekitar kuku.
2. *Engshell Nail*. Kelainan berupa menipisnya kuku dan membentuk lengkung pada ujung kuku lepas. Kondisi tersebut sering terjadi pada usia tua atau yang menderita anemia.
3. *Beau's Line* adalah adanya lekukan melintang pada kuku. Hal ini biasanya karena adanya penyakit dalam.
4. *Corrugation's* adalah terjadinya kuku bergaris melintang (*transversal*) atau membujur (*longitudinal*) karena adanya gangguan penyakit reumatik.
5. *Hang Nail* atau *Agnail* adalah terjadinya pelepasan sebagian kulit yang membatasi sisi kuku akibat adanya luka pada akar kuku dan kebiasaan menggigit kuku. Kondisi pelepasan sebagian kulit tersebut jangan ditarik tapi dapat langsung digunting saja karena akan menimbulkan rasa sakit dan kemungkinan menjadi infeksi.
6. *Koilonychia* adalah kuku yang melengkung membentuk sendok yang biasanya lunak dan tipis. Kondisi tersebut sering terjadi pada wanita usia tiga puluhan karena

kekurangan zat besi atau pada orang yang bekerja di salon karena sering terkena obat keriting.

7. *Omychoryptosis* atau *Ingrowing Nail* adalah pertumbuhan sisi kuku yang masuk kedalam dan mengakibatkan sakit. Biasanya terjadi pada kuku ibu jari yang salah dalam pemotongan atau memotong pada sudut sisi kuku.
8. *Onycholisis* adalah terlepasnya kuku dari kuku. Kondisi ini dapat terjadi karena adanya infeksi jamur, dermatitis atau *Psoriasis* yang mengakibatkan terdesaknya kuku lepas dari palung kuku. Namun dapat juga karena peristiwa terangkatnya kuku pada waktu membersihkan sisi – sisi kuku dengan benda tajam.
9. *Pterygium* adalah kondisi pertumbuhan kutikula yang berlebihan hingga pertumbuhan kuku terdesak kedepan. Bila hal ini tidak diperhatikan, maka kuku akan semakin tertutup bahkan kuku akan hilang.
10. *Onychorrhexis* adalah kondisi kuku yang terbelah secara memanjang (*vetical*), terutama terjadi pada kuku yang tipis dan rapuh.

Infeksi kuku dapat terjadi karena adanya jasad renik (*micro-organisme*) seperti bakteri dan jamur :

1. *Paronychia* atau *Withlow* adalah kondisi terjadi inflamasi pada sekitar jaringan kuku karena adanya bakteri yang mengakibatkan infeksi atau pengerjaan manicure yang kurang hati – hati dan alat manicure yang kurang steril.
2. *Onychomycosis* atau *Ringworm* adalah kelainan yang diakibatkan oleh jasad renik jamur yang biasanya terdapat pada kulit di bawah ujung kuku lepas, lalu menjalan pada palung kuku. Kelainan ini berupa infeksi berwarna merah melingkar – lingkar dan rasanya gatal.
3. *Onychia* adalah infeksi oleh jamur atau bakteri yang mengakibatkan rusaknya kutikula. Kondisi ini sering terjadi pada anak – anak yang mempunyai kebiasaan mengulum jari atau ibu jari.
4. Gangguan warna pada kuku. Kemungkinan adanya perubahan warna pada lempeng kuku bisa terjadi. Dimana yang seharusnya warna kuku adalah putih dan agak merah jambu yang terlihat pada palung kuku.

Warna kuku dapat berubah tergantung dari penyebab perubahan tersebut. Beberapa factor penyebab perubahan warna kuku antara lain : jasad renik seperti : tumbuhan jamur, bahan – bahan kimia seperti cat rambut, cat kuku yang pemakaiannya tanpa didasari “Base Coat”, tembakau pada rokok maupun karena pukulan benda keras.

Jenis kosmetika yang dipergunakan dalam melakukan manicure sesuai dengan fungsinya, antara lain :

1. *Nail Enamel Remover* adalah kosmetik untuk melarutkan cat kuku agar mudah dihapus dari kuku.
2. *Nail Enamel* adalah kosmetik untuk merias kuku. Tersedia berbagai warna sesuai dengan keinginan.
3. *Base Coat* adalah kosmetik kuku untuk melindungi kuku dari pengaruh cat kuku yang mungkin dapat menimbulkan kelainan pada kuku. Base coat dioleskan pada kuku sebelum pemakaian cat kuku.
4. *Top Coat* adalah kosmetik kuku yang dikenakan sesudah pemakaian cat kuku untuk memberikan kesan bercahaya tapi akan mengurangi sedikit warna cat kuku.
5. *Nail Enamel Dryer* adalah kosmetik untuk mempercepat proses pengeringan kuku setelah dioleskan. Berbentuk spray dan disemprotkan pada seluruh kuku.
6. *Nail Enamel Solvent* adalah cairan untuk memperbaiki kondisi cat kuku yang mengental.

7. *Pasta Polish (Buffing Powders)* adalah kosmetik yang dikenakan pada waktu menggosok kuku dengan “Buffer”. Kosmetik ini terbuat dari talk atau kaolin dan pemakaian pasta Polish ini terutama dibutuhkan untuk kondisi kuku yang kusam, dan kasar serta pertumbuhannya terganggu.
8. *Nail Whiteners* adalah kosmetik untuk membersihkan ujung kuku lepas yang digunakan bila menggunakan cat kuku yang tidak berwarna atau transparan.
9. *Nail Strengtheners* adalah kosmetik yang perlu dikenakan sebelum pemakaian base coat bila kondisi kuku rapuh atau mudah patah.
10. *Cuticle Massage Cream* adalah kosmetik yang dikenakan pada waktu mengurut kutikula agar jaringan sekitar kuku tidak kering. Dalam kosmetik ini biasanya ditambah vitamin A, D dan E.
11. *Cuticle Remover* adalah kosmetik untuk melunakkan kutikula agar mudah dibersihkan. Sering disebut juga sebagai cuticle softer.
12. *Hand Lotion* adalah kosmetik untuk melembutkan dan menjaga kulit tangan dan sehingga dapat memperbaiki kondisi kulit.

Alat perawatan tangan sering disebut alat manicure, merupakan alat – alat teknis yang secara spesifik dikelompokkan berdasarkan energi yang dipergunakan, yakni alat listrik dan alat manual atau non listrik.

METODE PENELITIAN

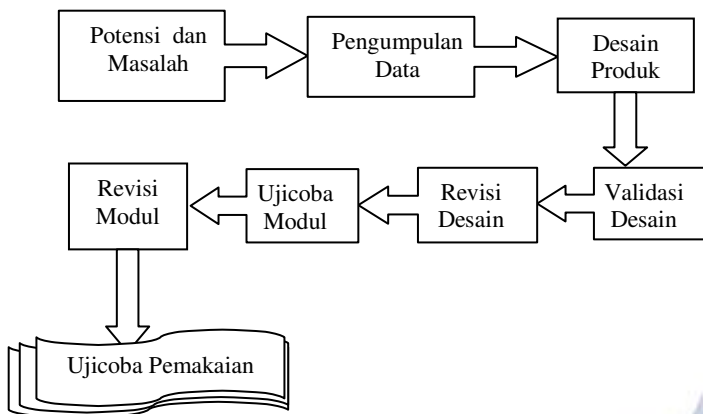
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilanjutkan penelitian eksperimen. Penelitian pengembangan yang dimaksud adalah penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan modul pembelajaran pada materi perawatan tangan dan rias kuku di SMK. Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan perangkat pembelajaran Perawatan Tangan dan Rias Kuku (*Manicure*) berorientasi pada model pembelajaran berdasarkan masalah. Perangkat tersebut meliputi Modul Siswa dan Modul Guru. Modul siswa di dalamnya terdapat materi pelajaran, lembar kegiatan siswa yang dilengkapi dengan keterampilan proses dan tes formatif. Modul guru di dalamnya terdapat Rencana Pembelajaran (RP), materi pelajaran, lembar kegiatan siswa beserta kunci, tes formatif beserta kunci dan tes evaluasi beserta kunci.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:61). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Batu yang berjumlah 30 siswa, seluruh siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit 1 dan Kelas X Tata Kecantikan Kulit 2 SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2011:62). Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah kelas X Tata Kecantikan Kulit dengan jumlah 15 siswa.

Rancangan pengembangan perangkat penelitian ini mengadaptasi pengembangan perangkat model R&D (*Research and Development*). Pengembangan perangkat model ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba modul, revisi modul, ujicoba pemakaian, revisi produk dan produksi massal. Karena hasil penelitian ini tidak disebarkan pada sekolah lain (tempat penelitian) maka hanya digunakan sampai 1 pemakaian.

Gambar 3.1 menunjukkan diagram alir pengembangan perangkat yang mengadaptasi model R&D ini.



Gambar 3.1
Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran R & D (*Research and Development*)

Sumber : Sugiyono, Prof. Dr, 2010:409

Data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Designs*, sebagai sebuah penelitian dengan adanya kelompok pembandingan, dimana perlakuan penerapan modul kemudian dilakukan posttest untuk mendapatkan hasil belajar.

E_1	O'_1	x	O_1
K	O'_2	-	O_2

Keterangan: x : perlakuan pada variabel manipulasi menggunakan

modul pembelajaran.

- : perlakuan pada variable control sesuai dengan pembelajaran di sekolah menggunakan hand out dan materi yang diberikan oleh guru mata pelajaran Perawatan Tangan dan Rias Kuku.

O'_1 : observasi awal pada kelompok eksperimen dengan menggunakan pre-test untuk melihat pemahaman siswa pada materi Perawatan Tangan dan Rias Kuku.

O_1 :observasi akhir pada kelompok eksperimen dengan menggunakan pre-test untuk melihat pemahaman siswa pada materi Perawatan Tangan dan Rias Kuku.

O'_2 : observasi awal pada kelompok kontrol dengan menggunakan pre-test untuk melihat pemahaman siswa pada materi Perawatan Tangan dan Rias Kuku.

O_2 : observasi akhir pada kelompok kontrol dengan menggunakan post test untuk melihat pemahaman siswa pada materi Perawatan Tangan dan Rias

Kuku setelah menggunakan modul.

(Sugiono,
2008:74)

Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis adalah data observasi, hasil belajar dan data angket respon:

1. Pengelolaan Pembelajaran

Skala kategori penilaian pengelolaan pembelajaran dibuat berdasarkan skala Linkert dari setiap aspek yang diamati :

Penilaian 1 (kurang baik)

Penilaian 2 (cukup baik)

Penilaian 3 (baik)

Penilaian 4 (sangat baik)

Kemampuan guru selama proses belajar mengajar dilihat dari rata – rata tiap aspek kegiatan belajar mengajar yang dihitung dengan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah jumlah prosentase tersebut dikategorikan sebagai berikut :

76% - 100% (baik)

56% - 75% (cukup baik)

40% - 55% (kurang baik)

d. <40% (tidak baik)

Sumber : Arikunto (1996:244)

2. Analisis Data Frekuensi Aktivitas Siswa

Data yang diperoleh dari lembar frekuensi aktivitas siswa dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan rumus :

$$F = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan :

F : Frekuensi Aktifitas

A : Aktivitas yang muncul

B : Seluruh Aktivitas

Tabel 3.1

Aktifitas Positif	Nilai/Skor	Kategori Aktifitas Siswa
1,2,3,4,5 & 6	80 – 100	Sangat Baik
	66 – 79	Baik
	56 – 65	Cukup
	45 – 55	Kurang
	0 – 40	Kurang Sekali

3. Analisis Data Tes (Tes Tulis dan Tes Kinerja)

Data tes hasil belajar menunjukkan ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan multimedia. Data tes evaluasi yang diperoleh dianalisis dengan cara:

$$SKOR = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

B : Banyak butir soal yang dijawab benar

N : Jumlah butir soal

Data nilai tes dapat diketahui langsung pada saat siswa mengerjakan soal – soal evaluasi dengan menggunakan multimedia.

Adapun data ketuntasan belajar secara klasikal dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SKOR = \frac{\sum B \times \sum F}{\sum N \times \sum F} \times 100\%$$

Keterangan :

- B : Banyak butir soal yang dijawab benar
N : Jumlah butir soal
F : Jumlah siswa

4. Analisis Angket Respon Siswa

Angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dihitung dengan prosentase berdasarkan skala Likert pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2.
Skor skala Likert

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat menarik	5
Menarik	4
Cukup menarik	3
Tidak menarik	2
Sangat tidak menarik	1

(Riduwan, 2005:17)

$$K = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- K : Prosentase
F : Jumlah Jawaban Responden
N : Skor tertinggi dalam angket
(Riduwan dalam Danik, 2007:64)

Sedangkan untuk menghitung secara keseluruhan, menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum K \times \sum N}{\sum F \times \sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Prosentase efektivitas
 $\sum K$: Jumlah Jawaban Responden
 $\sum N$: Jumlah Responden
 $\sum F$: Skor tertinggi dalam angket

(Riduwan, 2003)

Hasil perhitungan prosentase dari angket siswa diinterpretasikan ke dalam kriteria yang dapat dilihat pada tabel 3.3 dibawah ini:

Tabel 3.3.

Kriteria Prosentase Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Prosentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

(Riduwan, 2005:15)

Berdasarkan kriteria tersebut, multimedia dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila prosentase $\geq 61\%$ (Sukardi, 2003:146).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian langkah selanjutnya adalah pembahasan hasil penelitian untuk mencapai kesimpulan penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan di awal penelitian. Pembahasan penelitian ini sebagai berikut :

Proses belajar mengajar dengan menggunakan modul pembelajaran materi perawatan tangan dan rias kuku (*Manicure*), diketahui bahwa nilai rata – rata observer adalah 3,96. Jika dihitung dengan persentase, maka persentase

pengelolaan pembelajaran di SMKN 1 Batu sebesar 93,33% sedangkan di SMKN 2 Boyolangu sebesar 92,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran dikategorikan sangat baik. Namun di SMK Negeri 1 Batu terdapat dua komponen yang mendapatkan nilai 10 sedangkan di SMK Negeri 2 Boyolangu terdapat satu komponen yang mendapatkan nilai 10.

Data hasil observasi aktivitas siswa di peroleh dengan cara mengamati aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Sedangkan pembelajaran dilakukan di ruang praktek dengan kapasitas 60 siswa. Ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa seperti memperhatikan penjelasan guru, dapat merumuskan hipotesis, merencanakan perencanaan, melakukan percobaan, membuat karya, menampilkan karya dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil uji modul pembelajaran dapat disimpulkan bahwa siswa mendengarkan penjelasan (panduan) \pm sebanyak 7,1% s/d 14,3%, siswa merumuskan hipotesis \pm sebanyak 6,7% s/d 14,3%, siswa dapat merencanakan perencanaan \pm sebanyak 6,7% s/d 15,4%, siswa dapat melakukan percobaan \pm sebanyak 6,7% s/d 15,4%, siswa dapat membuat karya \pm sebanyak 28,6% s/d 50,0%, siswa dapat menampilkan karya \pm sebanyak 6,7% s/d 7,1%, siswa memusatkan perhatian pada modul yang sedang dibaca \pm sebanyak 7,1% s/d 21,4%, siswa aktif menjawab pertanyaan guru selama proses belajar mengajar berlangsung \pm sebanyak 6,7% s/d 7,1%, siswa aktif bertanya selama proses belajar mengajar berlangsung \pm sebanyak 7,1% s/d 7,7%, sedangkan siswa melakukan aktifitas yang relevan seperti main HP, bergurau sebanyak 0%. Sehingga frekuensi aktifitas siswa dalam penerapan modul pembelajaran materi perawatan tangan dan rias kuku (*Manicure*) dengan hasil 99%. Prosentase tersebut jika ditransformasikan dengan nilai konversi maka aktivitas siswa tersebut sangat baik.

Data tersebut menunjukkan bahwa selama proses belajar mengajar siswa terlibat aktif sehingga aktifitas yang tidak relevan hanya muncul 0%. Data tersebut juga menunjukkan bahwa aktifitas tertinggi yang dilakukan siswa (35,0% s/d 50,0%) adalah membuat karya. Ini berarti pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran telah optimal dilaksanakan.

Data hasil pretest yang dilakukan di awal pertemuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum proses belajar mengajar berlangsung, sehingga guru akan mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Hasil *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa selisih antara kelas tersebut tidak sama. Ini berarti kondisi awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama. Hal tersebut disebabkan karena tingkat pemahaman siswa terhadap materi pada pertemuan sebelumnya belum maksimal. Belum maksimalnya pemahaman siswa disebabkan karena pembelajaran yang kurang efektif dan efisien seperti, guru hanya menerangkan materi sedangkan siswa hanya duduk mendengarkan lalu mencatat dan mengerjakan soal. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini :

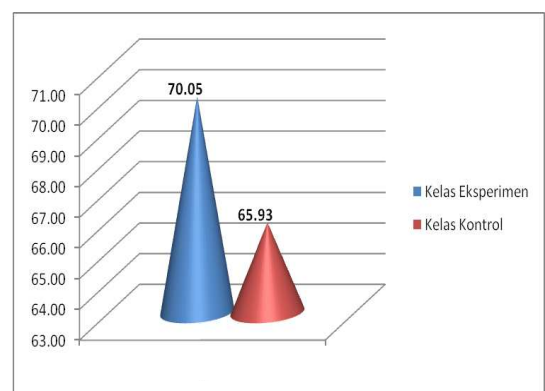


Diagram 4.1. Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Penerapan modul pembelajaran berbasis Berdasarkan Masalah dilakukan di SMK Negeri 1 Batu pada hari Selasa tanggal 05 s/d 26 Maret 2013 dan SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung pada hari Rabu tanggal 06 s/d 27 Maret 2013. Jumlah siswa yang terlibat dalam penerapan modul pembelajaran berbasis Berdasarkan Masalah adalah 60 siswa.

Data yang dimasukkan adalah data hasil nilai tes tulis. Data itulah yang menunjukkan ketuntasan belajar siswa ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan modul berbasis Pembelajaran Berdasarkan Masalah. Dari hasil tes tulis menunjukkan bahwa jumlah ketuntasan individual siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis Pembelajaran Berdasarkan Masalah telah tercapai.

Hal ini terjadi dikarenakan adanya proses belajar mengajar yang efektif antara guru dan murid terbantu dengan adanya modul pembelajaran yang mempermudah pemahaman siswa pada pembelajaran praktek perawatan tangan dan rias kuku (*Manicure*).

Hasil belajar siswa terjadi peningkatan dikarenakan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan masalah berjalan dengan baik dan siswa mengikuti langkah-langkah tersebut. Pada waktu bekerja secara kelompok tidak terdapat siswa yang menonjol maupun siswa yang hanya berdiam diri. Semua siswa dalam satu kelompok mengutarakan ide dan memecahkan masalah yang diberikan.

a. Hasil Belajar Kognitif

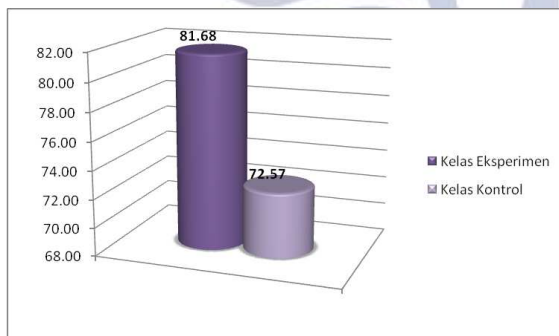


Diagram 4.2. Hasil Posttest

Pada diagram di atas menunjukkan bahwa hasil belajar aspek kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat ada perbedaan. Kelas eksperimen sebesar 81.68% lebih tinggi dibandingkan pada nilai *pretest* yang masih belum mencapai ketuntasan minimal. Hal ini dikarenakan pada saat *pretest* siswa secara keseluruhan belum memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan modul, siswa menjadi lebih paham terhadap materi yang diberikan, terlihat pada nilai *posttest* mencapai ketuntasan belajar sebanyak 58 siswa dari 60 siswa. Jumlah tersebut meningkat dari jumlah siswa pada saat *pretest* yang keseluruhan (30 siswa) belum mencapai ketuntasan belajar, sehingga kelas perlakuan terjadi peningkatan setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan modul.

Pada kelas kontrol terlihat bahwa nilai *posttest* sebesar 70%. Persentase tersebut cukup baik dibandingkan pada saat *pretest*, sehingga sudah mencapai ketuntasan klasikal. Peningkatan pada kelas kontrol saat *pretest* dan *posttest* tidak terlalu tinggi karena saat diberikan *pretest* hanya beberapa siswa yang telah paham diberikan materi sedangkan untuk *posttest* banyak siswa yang memahami materi setelah guru menerangkan/menjelaskan semua materi dengan menggunakan pembelajaran yang sering diterapkan disekolah tersebut.

Hasil belajar di atas menunjukkan bahwa pembelajaran yang digunakan pada kelas perlakuan sangat efektif, terlihat dari tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran mencapai 81,68% dinyatakan “Tuntas” secara klasikal, karena ketuntasan secara individual melebihi 80% setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan modul pada standart kompetensi perawatan tangan dan rias kuku. Sedangkan untuk kelas kontrol mencapai 72,57% dan belum dinyatakan “Tuntas” secara klasikal.

b. Hasil Belajar Psikomotor

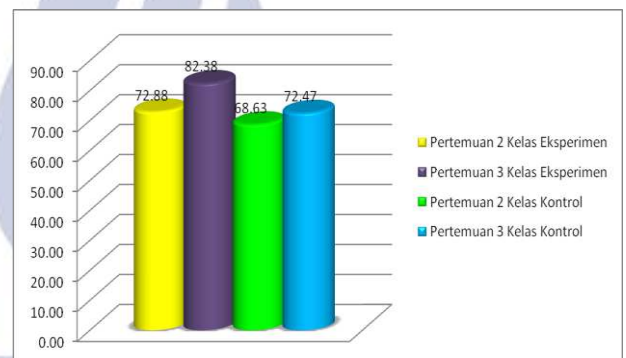


Diagram 4.3 Nilai Psikomotor

Diagram di atas menunjukkan bahwa hasil belajar aspek psikomotor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pertemuan 2 terlihat perbedaan dan mengalami peningkatan pada pertemuan 3. Nilai kelas eksperimen pada pertemuan 2 sebesar 72,88% sedangkan kelas kontrol sebesar 68,63% dan pada pertemuan 3 sebesar 82,38% sedangkan kelas kontrol sebesar 72,47%. Terlihat bahwa ada peningkatan ketrampilan siswa terhadap materi yang dipelajari setelah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan modul. Kelas eksperimen dinyatakan mencapai ketuntasan secara klasikal karena melebihi 80% pada pertemuan 3 sedangkan untuk kelas kontrol masih belum dinyatakan tuntas karena ketercapaian ketuntasan secara klasikal kurang dari 80%. Hasil belajar siswa dengan siswa dengan menggunakan modul pembelajaran pada standart merawat tangan dan merias kuku dikatakan efektif, terlihat dari tingkat ketuntasan klasikal pada pertemuan 3 mencapai 82,38% setelah mengikuti pembelajaran tersebut.

Data yang dimasukkan adalah data hasil nilai tes kreativitas. Data itulah yang menunjukkan hasil pemahaman siswa ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan modul berbasis Pembelajaran Berdasarkan Masalah. Dari hasil tes kreativitas tersebut menunjukkan bahwa jumlah ketuntasan individual siswa dalam

melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis Pembelajaran Berdasarkan Masalah telah tercapai.

Data hasil tes kreativitas siswa yang diukur/dinilai dari tes yang dilakukan sebelum melakukan tes psikomotor. Data hasil tes kreativitas siswa yang diukur/dinilai dari tes yang dilakukan sebelum melakukan tes psikomotor. Data tes kreativitas siswa terdapat 2 siswa dari 60 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu 16 dan terendah 1 siswa dengan nilai 9.

Selanjutnya modul pembelajaran yang sudah dinyatakan valid diterapkan kepada 60 orang siswa. Tujuannya untuk mengetahui tanggapan, respon, dan ketertarikan siswa terhadap modul pembelajaran yang telah dikembangkan.

Data hasil respon siswa menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen sebesar 98% terdapat pada item pertanyaan dengan menggunakan modul pembelajaran merupakan hal yang baru dan dengan menggunakan model seperti ini, lebih aktif dalam belajar. Hal tersebut menunjukkan dengan menggunakan modul pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan siswa merasa dengan adanya pembelajaran yang baru bagi mereka dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mereka. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan sangat baik digunakan sebagai modul pembelajaran dengan persentase keseluruhan mencapai 98% pada kelas eksperimen.

Dari hasil pembahasan tersebut pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran bahwa : frekuensi aktifitas siswa 100% dikategorikan sangat baik, pengelolaan pembelajaran sebesar 99% dikategorikan sangat baik, respon siswa terhadap modul pembelajaran sebesar 98% pada kelas eksperimen dikategorikan sangat baik, dan hasil belajar siswa ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal telah tercapai baik test kognitif dan test psikomotorik.

Berdasarkan data tersebut, pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran di kelas X Tata Kecantikan Kulit di SMK Negeri 1 Batu dan SMK Negeri 2 Boyolangu sangat baik dan mencapai hasil yang optimal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian tentang pengembangan modul sub kompetensi perawatan tangan dan rias kuku untuk meningkatkan kreativitas dan h 169 ar siswa di smk dapat disimpulkan beberapa p ai berikut : (1) Dari hasil observasi pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan modul Perawatan Tangan dan Rias Kuku (*Manicure*), diketahui bahwa nilai rata-rata observer adalah 3,96 jika dihitung dengan persentase di SMK Negeri 1 Batu sebesar 93,33% dan di SMK Negeri 2 Boyolangu sebesar 92,5% sehingga dapat dikategorikan sangat baik. Tetapi di SMK Negeri 1 Batu terdapat dua komponen yang mendapatkan nilai 10 dan di SMK Negeri 2 Boyolangu terdapat satu komponen yang mendapatkan nilai 10., (2) Berdasarkan hasil penelitian bahwa aktifitas yang sering dilakukan oleh siswa adalah membuat karya sebanyak 35,0% s/d 50,0%, sedangkan aktivitas yang jarang dilakukan oleh siswa adalah melakukan aktifitas yang tidak relevan seperti: main HP, berguaru dll sebanyak 0%, (3) Hasil belajar siswa, pada kelas eksperimen ketuntasan individual mencapai 81,68% dan kelas kontrol mencapai 72,57%. Berdasarkan ketuntasan individual tersebut maka ketuntasan klasikal kelas eksperimen telah tercapai, sedangkan pada kelas kontrol ketuntasan klasikal masih belum tercapai. Sedangkan siswa yang telah mencapai ketuntasan individu tes kinerja melebihi

80% pada pertemuan 3 sedangkan untuk kelas kontrol masih belum dinyatakan tuntas karena ketercapaian ketuntasan secara klasikal kurang dari 80%. Dengan demikian ketuntasan klasikal telah tercapai (4) data hasil tes kreativitas siswa yang diukur/dinilai dari tes yang dilakukan sebelum melakukan tes psikomotor. Data tes kreativitas siswa terdapat 2 siswa dari 60 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu 16 dan terendah 1 siswa dengan nilai 9, dan (5) dari hasil respon siswa setelah uji coba keseluruhan dapat disimpulkan bahwa modul sangat baik digunakan dalam pembelajaran materi perawatan tangan dan rias kuku (*Manicure*) dengan persentase keseluruhan aspek ini berarti siswa memberikan respon yang sangat positif pada kelas eksperimen sebesar 98%.

Saran

Beberapa saran dan masukan dari penelitian yang telah dilakukan adalah: (1) penyusunan media sebaiknya menggunakan referensi yang lain dan gambar diperbanyak, (2) untuk penelitian selanjutnya dibutuhkan observer yang lebih banyak dalam penelitian sehingga aktivitas sekecil mungkin dari siswa dalam mengekspresikan respon dari media yang dikembangkan dapat dicatat, (3) perlu dilakukan penelitian sejenis karena kebutuhan di jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga terhadap modul pembelajaran yang sejenis masih sangat banyak, bukan hanya pada materi perawatan tangan dan rias kuku (*Manicure*), dan (4) untuk penelitian selanjutnya sebaiknya memilih mata diklat yang didalamnya terdapat teori yang dapat dipraktekkan atau divisualisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1991. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Biologipedia. 2011. *Uji Normalitas Gain* (Online). (<http://biologipedia.blogspot.com/2011/01/uji-normalitas-gain.html> tanggal 02 Maret 2013)
- Darmawan. 2000. *Penggunaan Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS di MI Darrusaadah Pandeglang* (Online). (<http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/462/penggunaan-pembelajaran-berbasis-masalah-dalam-meningkatkan-kemampuan-berpikir-kritis-siswa-pada-pembelajaran-ips-di-mi-darrusaadah-pandeglang.html> tanggal 10 Juni 2012).
- Depdiknas. 1995/1996. *Perawatan Tangan, Kaki dan Rias Kuku*. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 1990. *Pendekatan Baru Strategi Belajar mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung : Sinar Baru Bandung
- Hayardin. 2012. *Pengertian Belajar*. (<http://hayardin-blog.blogspot.com/2012/03/artikel-pendidikan-pengertian-belajar.html#ixzz20CHro3Ue> tanggal 01 Juni 2012).

- Hasibuan, Moedjiono. 1986. *Proses Belajar-Mengajar*. Bandung : Remadja Karya CV
- Hutabarat, E.P. 1998. *Cara Belajar*. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Juliantine, Tite. 2010. Jurnal Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inquiri.
(http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/19680701992032-TITE_JULIANTINE/10_JURNAL_PENGEMBANAN_KREATIVITAS_SISWA_MELALUI_IMPLEMENTASI_MODEL_PEMBELAJARAN_INKUIRIX.pdf tanggal 02 Juli 2012)
- Karakhati, Nathalia. 2002. *10 Teknik & 20 Kreasi Nail Extension For Nail Art Lovers*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Krisnayanti, Desy Risna. 2012. "Penerapan Pembelajaran Langsung Pada Kompetensi membuat Sarung Bantal Kursi Dengan Hiasan Anyaman Pita Satin Siswa Kelas VIII F Di SMP Negeri 12 Madiun". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : FT UNESA
- Kurniawati, Eva. 2007. "Pengembangan Modul Fisika SMK Tentang Usaha, Energi dan Daya Serta Penerapannya Dengan Model Pembelajaran Kooperatif". Tesis tidak diterbitkan. Surabaya: Pascasarjana UNESA.
- Mario, Conny. 2004. "Penerapan Strategi Belajar PQ4R Pada Materi Pokok Komponen Ekosistem Peran dan Interaksinya Dalam Upaya Menuntaskan Hasil Belajar". Tesis tidak diterbitkan. Surabaya: Pascasarjana UNESA.
- Matius, Benyamin. 2009. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Pelajaran Sains Kelas V SD Kajian Peristiwa Alam dan Sumber Daya Alam Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD". Tesis tidak diterbitkan. Surabaya: Pascasarjana UNESA.
- Martinus, Yasmin. 2006. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Maswiyanto. 2012. "Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Dalam Pengembangan Kimia Materi Koloid". Tesis tidak diterbitkan. Surabaya: Pascasarjana UNESA.
- Mulyasa, E. 2007. *Perencanaan Pembelajaran ; Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosdakarya.
- Nur, Muhammad. Prof. Dr. 2011. *Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: PSMS.
- Nur, Muhammad. Prof. Dr. & Dra. Prima Wikandari, M.Si. 2008. *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis Dalam Pembelajaran*. Surabaya: PSMS
- Nur, Muhammad. Prof. Dr., Dra. Prima Retno Wikandari, M.Si., & Drs. Bambang Sugiato, M.Pd. *Teori-Teori Pembelajaran Konitif*. Surabaya: PSMS
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press
- Purwanto, Tyas Ari. 2012. "Pengembangan Modul Berbasis Strategi Metakognitif pada Mata Pelajaran Mengolah Makanan Indonesia di SMK N 2 Tuban". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : FT UNESA.
- Riduwan, Drs. 2009. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Rohman. Faisol. 2008. *Meningkatkan Kreativitas*. (<http://faisalrohman.blogspot.com/2008/04/judul-skripsi-meningkatkan-kreativitas.html> tanggal 06 Agustus 2012)
- Rooijakkers. Ad. 1991. *Mengajar Dengan Sukses*. Jakarta : PT Grasindo.
- Roziqin, Anang A. 2008. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Membubut Di SMK Teknik Permesinan". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : FT UNESA.
- Sadirman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samo, Daimanus. 2011. "Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika Siswa". Tesis tidak diterbitkan. Surabaya: Pascasarjana UNESA.
- Semiawan, Conny. R. 2010. *Kreativitas Keberkatan: Mengapa, Apa dan Bagaimana*. Jakarta: PT. Indeks/
- Slameto. 1988. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Kasara.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suaidin. 2010. *Teknik Penyusunan Modul (Online)*. (<http://suaidinmath.wordpress.com/2010/05/09/teknik-penyusunan-modul/> tanggal 02/05/2012)
- Sudarman, 2000. *Problem Based Learning : Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah (Online)*. (<http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel%20&%20Jurnal/Wawasan%20Pendidikan/PBL%20Model.pdf> tanggal 02/07/2012)
- Sudjana. Prof. DR. M.A., M.Sc. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: PT. Tarsito.
- Sugiyono. Prof. DR. 2011. *Statistic Untuk Penelitian*. Bandung: CV. ALfabeta.
- Tim Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. 2001. *Merawat Tangan, Kaki Dan Rias Kuku*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Tim. 2008. *Bse Tata Kecantikan Kulit Jilid 2*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Toselli, Leigh. 2008. *Panduan Lengkap Manikur dan Pedikur*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Utami, Ratna Yustika. 2011. "Pengembangan Buku Ajar Biologi Berorientasi *Contextual Teaching Learning (CTL)* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas VIII SMP". *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya : FMIPA UNESA.

Wikipedia. 2010. *Studi Kelayakan (Online)*. (http://id.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Studi_kelayakan tanggal 01 Maret 2013)

Wijayanti, Dian Ayu. 2012. "Pengembangan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Kompetensi Perawatan Rambut Secara Basah (*Creambath*) Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X SMK Negeri 2 Lumajang". *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya : FT UNESA.

